NES-MW-NOE

SUPER MARIO BROS. 2™

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

Wir danken Dir, daß Du Dich für die Nintendo Entertainment System® Spielkassette Super Mario Bros. 2™ entschieden hast.

INHALT

Die Geschichte von Super Mario Bros. 2 4
Grundregeln des Spiels 6
Wie man Mario und seine Freunde steuert 12
Gegenstände, die Mario und seinen Freunden helfen 19
Bonus Chance am Ende einer Spiel-Ebene 23
Die gegnerischen Charaktere 24

WICHTIGE HINWEISE

- Dieses Spiel wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen, und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät ist dieses immer auszuschalten.

©1990 Nintendo Co.,Ltd.

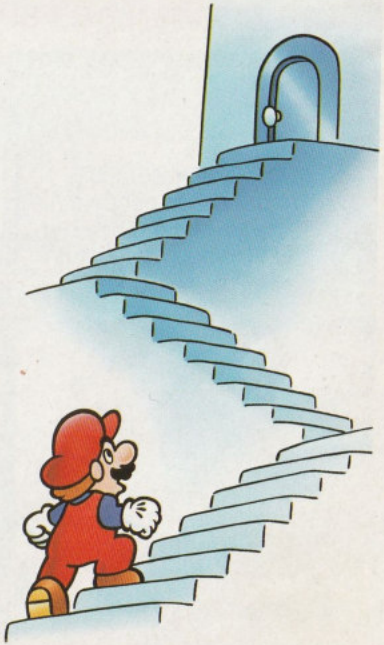
DIE GESCHICHTE VON SUPER MARIO BROS. 2

Eines Abends hatte Mario einen seltsamen Traum. Er träumte von einer langen, langen Treppe, die hinauf zu einer Tür führte. Nachdem sich die Tür öffnete, stand er vor einer Welt, die er noch nie zuvor gesehen hatte. Sie erstreckte sich soweit seine Augen sehen konnten. Als er seine Ohren spitzte, um zu lauschen, nahm er eine schwache Stimme wahr, die folgendes sagte:

„Herzlich willkommen in ‚Subcon', dem Land der Träume. Wir sind von Wart verflucht worden und vollkommen von seinem bösen Zauberspruch beherrscht. Wir haben Deine Ankunft erwartet. Bitte vernichte Wart und gib ‚Subcon' seinen ursprünglichen Zustand zurück. Der Fluch, den Wart in der wirklichen Welt gegen Dich ausgesprochen hat, ist bei uns wirkungslos. Merk' Dir, Wart haßt Gemüse. Bitte hilf uns!"

Im gleichen Moment leuchteten Blitze, die ein gleißendes Licht verstrahlten, vor Marios Augen auf. Betäubt verlor Mario sein Gleichgewicht und stürzte kopfüber nach unten. Er wachte auf und bemerkte, daß er aufrecht im Bett saß. Um wieder einen klaren Kopf zu bekommen, erzählte er Luigi, Toad und der Prinzessin von seinem seltsamen Traum.

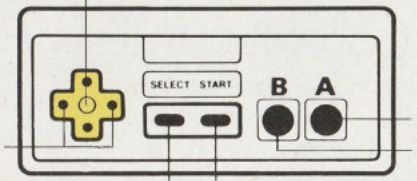
An diesem Tag beschlossen sie, an einem Berg in ihrer Nähe ein Picknick zu machen. Nachdem die vier dort ankamen, entdeckten sie nahe an der geplanten Stelle für das Picknick eine kleine Höhle. Als die vier Freunde die Höhle betraten, fanden sie zu ihrer Überraschung eine Treppe, die hoch nach oben führte und die genauso wie die Treppe in Marios Traum aussah. Gemeinsam liefen sie die Treppe hoch und fanden am Ende eine Tür, die so aussah wie die, von der Mario geträumt hatte. Als Mario und seine Freunde vorsichtig die Tür öffneten, erstreckte sich vor ihnen die geheimnisvolle Welt, von der Mario geträumt hatte!.....



GRUNDREGELN DES SPIELS

- **Suche Dir als erstes die Spielfigur aus, mit der Du spielen willst!**

In der Grafik SELECT kannst Du dir mit dem 4-Wege-Taster einen der vier Freunde aussuchen.



Mario Luigi Toad Prinzessin Toadstool

- **7 Welten – Räume alle 20 Ebenen!**

1 ~ 3	4 ~ 6	7 ~ 9	10 ~ 12	13 ~ 15	16 ~ 18	19 • 20
Start WELT 1	2	3	4	5	6	Ziel 7

Dieses Spiel besteht aus 20 Ebenen (Levels) in 7 Welten, die so unterteilt sind wie das Schaubild oben zeigt.
Am Ende jeder Ebene wartet ein kleiner Boss auf Dich.
Der Oberboss, Wart, erscheint am Ende der letzten Ebene, sobald Du alle anderen Ebenen abgeräumt hast.

Die Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren

● Sprungkraft

Sprungkraft und Art zu springen, sind bei jedem der vier Freunde unterschiedlich ausgeprägt.

Mario

Seine Sprungkraft ist in fast allen Situationen durchschnittlich. Trägt er jedoch etwas, kann er nicht mehr ganz so hoch springen.

Luigi

Er springt höher und weiter als Mario. Trägt er etwas, verringert sich seine Sprungkraft jedoch mehr als die von Mario.

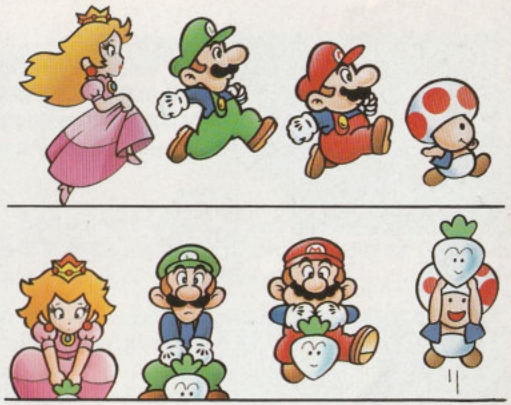
Toad

Er hat die geringste Sprungkraft. Aber seitdem er Hanteltraining betreibt, nimmt weder seine Sprungkraft noch seine Laufgeschwindigkeit ab, sobald er einen Gegenstand trägt.

Prinzessin Toadstool

Sie kann ein bißchen höher springen als Toad. Wenn Du Taste A gedrückt hältst, kann sie ungefähr 1,5 Sekunden in der Luft schweben. Ihre Sprungkraft verringert sich um einiges, wenn sie einen Gegenstand trägt.

● **Laufgeschwindigkeit**
Alle vier können gleich schnell laufen. Doch wenn sie etwas tragen, ist die Reihenfolge vom Langsamsten zum Schnellsten wie folgt: Prinzessin Toadstool, Luigi, Mario, Toad.



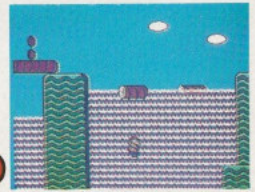
● **Aufheben von Gegenständen**
Die Reihenfolge für die Geschwindigkeit, mit der die einzelnen Spielfiguren etwas aufheben, ist, vom Langsamsten bis zum Schnellsten wie folgt: Prinzessin Toadstool, Luigi, Mario, Toad.

Achte auf den Schriftzug „Game Over"!

● **Dein Spiel fängt mit drei Leben an.**
Wenn Deine Lebensanzeige „0" erreicht, verlierst Du ein Leben. Die Lebensanzeige fängt bei der zweiten Markierung an. Wenn alle Markierungen weiß sind, verlierst Du ein Leben. Die Lebensanzeige kann sich maximal bis auf 4 Markierungen steigern. Machst Du einen Fehler, wenn die Anzahl der übriggebliebenen Leben gerade 0 ist, ist das Spiel zu Ende (Game over).

Lebensanzeige

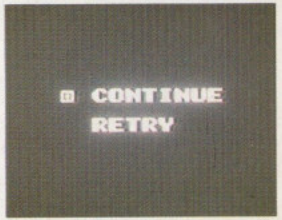
● **Wenn Du runterfällst, verlierst Du ein Leben.**
Es gibt Löcher und Wasserfälle. Du wirst ein Leben verlieren, falls Du aus Sorglosigkeit in eines dieser Hindernisse fällst. Paß auf, daß Du nicht fällst, wenn Du springst oder den Boden unter den Füßen verlierst! Auch solltest Du nicht fallen, wenn Du hoch oben im Himmel bist.



● **Du wirst kleiner, wenn die Lebensaanzeige auf die 1. Markierung sinkt. Sei' vorsichtig!**

Neuer Versuch und Fortsetzung
(RETRY, CONTINUE)

Die Grafik rechts wird erscheinen, wenn das Spiel vorbei ist. Um in der gleichen Welt, in der Du zuletzt warst, anzufangen, mußt Du CONTINUE (Fortsetzung) wählen. Falls Du aber nochmal ganz von vorne anfangen willst, solltest Du RETRY (neuer Versuch) wählen.



Hinweis: Spiele können nur zweimal fortgesetzt werden.

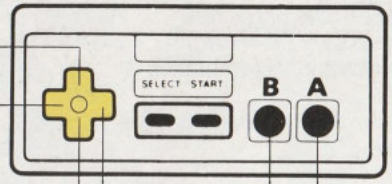
WIE MAN MARIO UND SEINE FREUNDE STEUERT

Funktionsweise der Controller

Zum Heraufklettern an Weinranken und Leitern.

Nach links laufen.

Zum Ducken und zum Herunterklettern an Weinranken und Leitern.



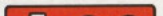
Nach rechts laufen.

Springen.

Je nachdem, was eine Spielfigur gerade trägt und wo sie sich befindet, wird Deine Spielfigur unterschiedlich auf Deine Steuer-Anweisungen reagieren.

Zum Hochheben von Gegenständen/Feinden. Zum Werfen von Gegenständen/Feinden. Zum schnelleren Laufen.

Du kannst auf verschiedene Arten springen.



● Springen auf der Stelle

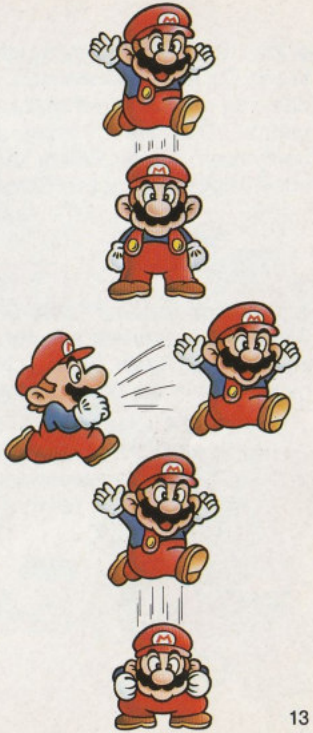
Wenn Du Taste A drückst, während die Spielfigur steht, wird sie auf der Stelle springen. Jedenfalls kann sie so nicht sehr hoch springen.

● Springen, während Du läufst

Wenn Du den 4-Wege-Taster entweder nach links oder rechts bewegst und dabei Taste A drückst, kannst Du höher springen als nur auf der Stelle. Wenn Du diesen Sprung benutzt, ist es leichter, den Angriffen der Feinde auszuweichen.

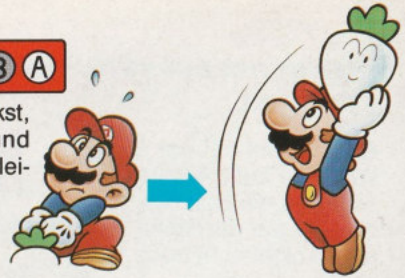
● Supersprung

Deine Spielfigur blinkt, wenn Du den 4-Wege-Taster nach unten drückst und hältst. Wenn Du nun springst, kannst Du 1,5 mal so hoch wie üblich springen.



● Wie man Gras herauszieht

Wenn Du auf Gras stehst, das hier und dort wächst und Taste B drückst, kannst Du Grasbüschel herausziehen und hochheben. In der Wüste kannst Du auf die gleiche Weise im lockeren Sand graben.



● Wie man einen Pilzblock trägt.

Wenn Du auf einem solchen Pilz stehst und Taste B drückst, kannst Du ihn genauso wie die Grasbüschel hochheben.

● Wie man Gegenstände wirft (Bomben und Pilzblöcke)

Diese Gegenstände kannst Du ein Stückchen weit wegwerfen, wenn Du folgende Tasten drückst:

Eine Bombe kannst Du vor Deine Füße fallen lassen, indem Du ganz einfach folgendes drückst:

(Bei anderen Gegenständen)

Andere Gegenstände kannst Du viel weiter werfen, wenn Du folgende Tasten drückst:

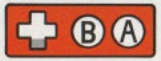
Andere Gegenstände kannst Du weniger weit werfen, wenn Du diese Taste drückst:

● **Greif' Feinde mit Feinden an!**
Falls Du auf einem Gegner stehst und Taste B drückst, kannst Du ihn hochheben und ihn den anderen Gegnern entgegenwerfen.

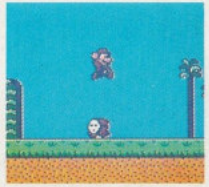
Du kannst auch schneller laufen

● **Beschleunigung**
Du kannst schneller laufen, wenn Du den 4-Wege-Taster entweder nach links oder rechts und zur gleichen Zeit Taste B drückst.

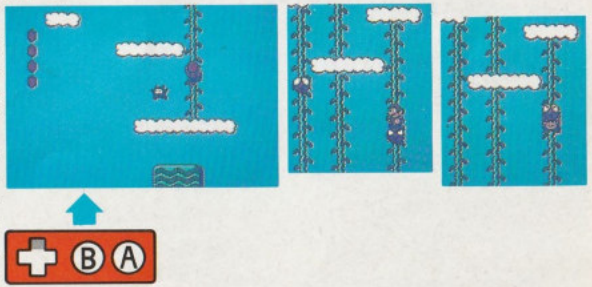
● **Weiche den Gegnern mit Geschick aus.**
Wenn Du den 4-Wege-Taster nach unten drückst und Dich somit duckst, kannst Du anfliegenden Gegnern ausweichen.



Du kannst Mario und seine Freunde sogar steuern, wenn sie springen. Lande geschickt auf den Köpfen Deiner Gegner!

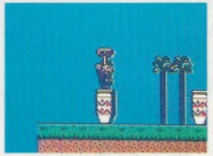


● **Versuche mal zu klettern.**
Wenn Mario oder einer seiner Freunde an eine Weinranke oder Kette kommt, können sie diese ergreifen, sobald der 4-Wege-Taster nach oben gedrückt wird. Dies können sie sogar während eines Sprungs tun. Falls Du von oben auf einen Gegner triffst, kannst Du ihn von der Weinranke werfen.



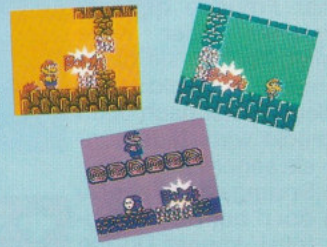
● **Geh' durch offene Türen.**
Um durch eine Tür zu gehen, mußt Du Dich vor sie stellen und den 4-Wege-Taster nach oben drücken.

Falls Du keinen Schlüssel hast, kannst Du nicht durch verschlossene Türen kommen.



Manche Wände mußt Du sprengen!

Es gibt Stellen in Höhlen und Türmen, an denen Steinwände Deinen Weg versperren. Benutze Bomben, um sie zu zerstören.



Gegenstände, die Mario und seinen Freunden helfen

Münzen
Mit ihnen und einer Portion Glück kannst Du Extraleben gewinnen.

Gemüse
Reifes Gemüse. Wenn Du viel davon herausziehst...

Bomben
Sekunden nach dem Aufheben flackern sie und explodieren.

Unreifes Gemüse
Es ist noch nicht ausgewachsen. Gib es einfach den Feinden.

Schildkrötenpanzer
Wenn Du sie wegwirfst, rutschen sie über den Boden und treffen die Gegner.

Pilzblöcke
Benutze sie als Stufen oder um damit Feinde anzugreifen.

Pilze
Sie erscheinen, wenn Du an bestimmten Stellen die Unterwelt betrittst. Deine Lebensanzeige wird sich um eine Markierung erhöhen.

Kleines Herz
Es erscheint, wenn Du viele Gegner besiegt hast. Es füllt Deine Lebensanzeige um eine Markierung auf.

Schlüssel
Ihn brauchst Du, um verschlossene Türen aufzuschließen. Wenn Du einen Schlüssel trägst, verändert sich Deine Laufgeschwindigkeit nicht.

1 UP-Pilz
Wenn ein solcher Pilz erscheint, bekommst Du ein Extraleben.

POW-Block
Wenn Du solch einen Kraft-Block wirfst, gibt es ein Erdbeben und Du kannst alle Gegner schlagen.

Nützliche Gegenstände

● Mit Magie in die Unterwelt!
Wenn Du eine Flasche mit Zaubertrank findest, solltest Du mal probieren, sie zu werfen. Falls Du dies tust, erscheint eine Tür. Diese kannst Du durchqueren, indem Du Dich davor stellst und den 4-Wege-Taster nach oben drückst. Dann wirst Du die Unterwelt betreten.
In der Unterwelt verwandelt sich das Gras in Münzen, bis Du zum zweiten Mal den Zauber in dieser Ebene benutzt. Falls Du die Tür an einer bestimmten Stelle erscheinen läßt, wird ein Herz erscheinen, das Deine Lebensanzeige erhöht.

● **Durch Einsammeln von Kirschen wirst Du unbesiegbar.**

Ein Sternwesen wird erscheinen, wenn Du genug Kirschen gesammelt hast. Wenn Du es aufhebst, wirst Du für eine begrenzte Zeit unbesiegbar.

Kirschen

Sternwesen

● **Zeit-Stopp**

Gemüse kannst Du nicht nur zum Angriff benutzen. Wenn Du schon 4 besitzt und ein 5. Stück aufhebst, erscheint eine Stoppuhr. Wenn Du diese nimmst, sind Deine Gegner für kurze Zeit gelähmt.

Gemüse

Stoppuhr

EINE BONUS-CHANCE AM ENDE EINER EBENE

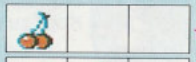
Räum' den Bildschirm auf, indem Du den Boss der jeweiligen Ebene besiegst. Am Ende jeder Ebene befindet sich eine Maske, die das Tor zur nächsten Ebene ist. Um dieses Tor zu öffnen, mußt Du Dir eine Kristallkugel erkämpfen. Manchmal hat „Ostro" diese Kugel. Also hole sie zurück, indem Du ihn besiegst. Am Ende jeder Welt wartet der Boss nochmal auf Dich . . . !

Greife den Boss an, indem Du ihn mit Pilzblöcken bewirfst.

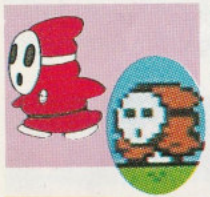
Die Bonusrunde ist die große Chance!

● **Gewinne Extraleben, durch** **Kirschen sammeln!**

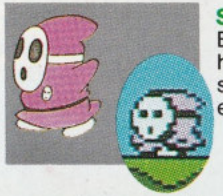
Du kannst Extraleben gewinnen, nachdem Du eine Ebene aufgeräumt hast. Für jede aufgesammelte Münze darfst Du einmal spielen.

	1 Extraleben
	2 Extraleben
	5 Extraleben
3 gleiche, andere Symbole	1 Extraleben

SIE VERSPERREN DIR DEN WEG – DIE GEGNERISCHEN CHARAKTERE



Shyguy – Rot
Ein Mitglied der „8-Bits" (ein Club aus bösen Träumen). Er trägt eine Maske, weil er schüchtern ist.



Shyguy – Rosa
Er läuft auf Hügeln hin und her. Sei vorsichtig und mach einen Bogen um ihn.

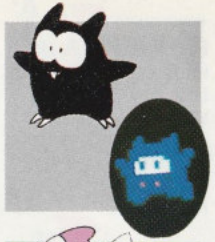
Tweeter
Ein Vogel mit einer Maske, der umherhüpft. Versuch' einmal, auf seinem Kopf zu landen.

Snifit – Rot
Auch ein Mitglied der „8-Bits". Er trägt eine Maske und spuckt Kugeln aus dem Mund, die aus bösen Träumen bestehen.

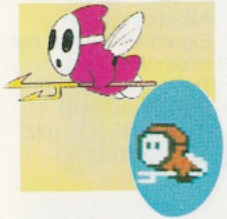
Snifit – Grau
Er springt hoch, bevor er eine Kugel spuckt. Merke Dir, wann er spuckt.

Snifit – Rosa
Er läuft auf den Hügeln hin und her. Weiche seinen Kugeln durch rechtzeitiges Springen aus.

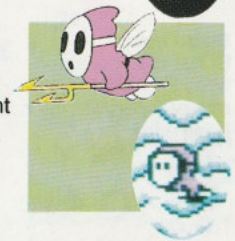
Ninji – 1
Er ist ein kleiner Teufel, der in den Träumen der Nintendo-Spieler erscheint. Er bewegt sich schnell und hört nicht auf, Dich zu jagen.



Ninji – 2
Er bleibt an einer Stelle, an der er auf und ab springt. Ein komischer Kauz.

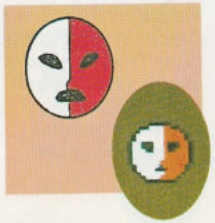


Beezo – Rot
Er greift Dich an, indem er Dir entgegentaucht. Er sieht aus wie ein Shyguy mit Flügeln.

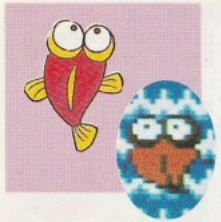


Beezo – Rosa
Er greift Dich an, indem er geradewegs auf Dich zufliegt. Ruhe bewahren und seine Bewegungen sorgfältig beobachten.

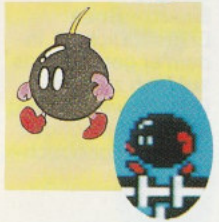
Hoopster
Diese Kreatur ist ungefähr so groß wie ein Fußball und ähnelt einem Marienkäfer. Er lebt in Weinranken, an denen er hinauf und hinunter krabbelt.



Phanto
Normalerweise ruht er sich in der Nähe von Schlüsseln aus. Doch wenn Du einen Schlüssel aufhebst, greift er Dich plötzlich an.

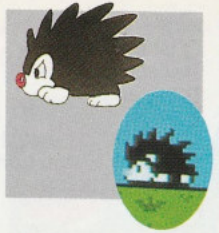


Trauter
Er ist ein Fisch, der im Reich der Träume lebt. Ihn wirst Du in Wasserfällen und Flüssen finden. Er mischt sich gerne in Marios Angelegenheiten ein.



Bob-Omb
Er hat die schreckliche Eigenschaft zu explodieren, wenn er böse wird.

Pidgit
Dieses Wesen bringt böse Träume. Weil er alleine nicht fliegen kann, hat ihm Wart einen fliegenden Teppich gegeben.

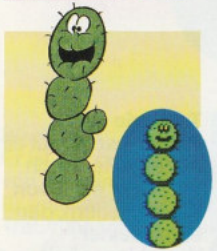


Porcupo
Sein Körper ist vollkommen mit Stacheln bedeckt, so daß Du nicht auf seinen Rücken springen solltest.

Albatoss
Eigentlich lebt er nur in der Welt der Träume. Doch auf Befehl von Wart transportiert er jetzt Bob-Ombs.

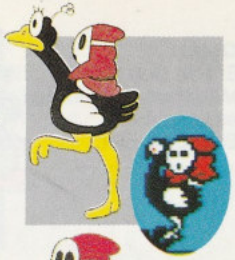
Cobrat
Gewöhnlich schläft er in Krügen. Er ist Wart vollkommen hörig. Sehr oft erscheint er in Toad's Träumen.

Panser
Sie ist die einzige Pflanze, die Wart für die Welt der Träume erschaffen hat. Sie spuckt Feuer.



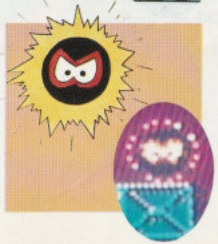
Pokey
Ein laufender Kaktus. Mit Ausnahme des Kopfes, ist sein ganzer Körper mit Stacheln bewachsen. An diesen kannst Du Dich verletzen.

Flurry
Dieses Schneemonster wird Dich auf Schlittschuhen jagen.



Birdo
Dieser Vogel dient als Transportmittel in der Welt der Träume. Shyguys benutzen ihn gerne als Reittier.

Autobomb
Shyguy's Lieblingsgefährt. Es wird ebenfalls als Maschine zur Erzeugung „schlechter Träume" benutzt.



Spark
Dieses glitzernde, leuchtende Monster läuft an den Wänden und Böden im Untergrund umher. Manche laufen schnell, manche langsam.

Ostro
Er hält sich für ein Mädchen und würde es vorziehen.
Er spuckt Eier.

Mouser
Dieses stolze Tier glaubt nicht, daß es eine Maus ist. Es schießt mit schlechten Träumen und zerstört die guten.

Fryguy
Wart hauchte diesem Wesen aus Feuer Leben ein. Wenn es schlechte Laune hat, spuckt es Feuerbälle.

Tryclyde
Früher war er mal ein Außenseiter, doch jetzt ist er einer von Wart's Helfern, den er mit seiner Verschlagenheit und Angriffslust beeindruckt hat. Seine Angriffstärke ist dreimal so stark wie normal.

Clawgrip
Er wächst plötzlich und ist erstaunlich geschickt beim Werfen mit Felsbrocken.

Wart
Er ist der durchtriebenste und bösartigste von allen in der Welt der Träume.
Er erschaffte Monster, indem er mit der Traummaschine spielte.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

MEMO

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Westdeutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Westdeutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Westdeutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Westdeutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Westdeutschland: **0130-5806**).

Für in österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Deutschland

Printed in Japan